

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN BERKREASI DENGAN CLAY  
BAGI SISWA KELAS X MIPA SMA NEGERI 1 BARRU  
KABUPATEN BARRU**

*Development of Be Creative With Clay Learning Module  
to Students of Class X Mipa at SMAN 1 Barru  
In Barru District*

**Nur Siti Irmayanti**

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

Telp. 085242380207, email: [nursitiirmayanti@gmail.com](mailto:nursitiirmayanti@gmail.com)

**ABSTRAK**

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran berkreasi dengan *clay* yang valid dan praktis untuk siswa kelas X MIPA SMA Negeri 1 Barru Kabupaten Barru. Untuk mengetahui tingkat kevalidan, dan kepraktisan modul maka dilakukan penilaian oleh validator terhadap modul pembelajaran berkreasi dengan *clay*. Tingkat kevalidan modul dinilai berdasarkan penilaian dari validator yaitu ahli materi dan ahli media. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan modul dinilai berdasarkan penilaian dari guru dan siswa sebagai pengguna modul berkreasi dengan *clay*. Prosedur pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan Borg and Gall. Prosedur ini terdiri dari 10 tahap, namun karena keterbatasan waktu dan biaya, maka disederhanakan menjadi 8 tahap yang meliputi (1) pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan draft modul, (4) validasi ahli dan uji praktisi, (5) uji coba satu-satu, (6) revisi uji coba satu-satu, (7) uji coba kelompok kecil, dan (8) revisi uji coba kelompok kecil. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa modul pembelajaran berkreasi dengan *clay* telah memenuhi kriteria sangat baik. Penilaian tingkat kelayakan modul pembelajaran berkreasi dengan *clay* secara keseluruhan diperoleh hasil yang valid. Penilaian terhadap tingkat kevalidan modul oleh ahli materi dengan nilai rata-rata sebesar 4,36 menunjukkan kriteria sangat baik dan ahli media dengan nilai rata-rata sebesar 4,16 menunjukkan kategori baik. Penilaian terhadap tingkat kepraktisan modul oleh praktisi (guru mata pelajaran) dengan penilaian tahap pertama dengan nilai rata-rata 4,61, tahap uji coba satu-satu dengan nilai rata-rata 4,72 dan tahap uji coba kelompok kecil dengan nilai rata-rata 4,66 sudah menunjukkan kriteria sangat baik. Begitu pula dengan penilaian siswa juga menunjukkan kriteria sangat baik dilihat dari tahap uji coba satu-satu dengan nilai rata-rata 4,69 dan tahap uji coba kelompok kecil dengan nilai rata-rata 4,76. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba terhadap modul pembelajaran berkreasi dengan *clay* sudah layak untuk digunakan oleh guru sebagai pegangan dalam mengajar maupun bagi siswa kelas X MIPA di SMA Negeri 1 Barru sebagai media pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya khususnya seni rupa. Namun, terdapat kekurangan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu peneliti tidak meneliti pengaruh modul pembelajaran berkreasi dengan *clay* terhadap hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** pembelajaran berkreasi dengan *clay*, seni rupa, tiga dimensi.

## PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan jenjang pendidikan dasar yang memiliki tujuan memberikan bekal afektif, kognitif dan psikomotorik untuk dapat meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian serta keterampilan sebagai bekal bagi siswa untuk hidup mandiri. Pada jenjang pendidikan di SMA siswa mendapatkan lebih banyak lagi ilmu dan juga wawasan dari beberapa mata pelajaran dibandingkan jenjang sebelumnya untuk mempersiapkan siswa menjadi lebih berpotensi dan menyiapkan diri menuju kejenjang pendidikan yang lebih tinggi. Namun fakta yang terjadi saat ini adalah tidak semua siswa mampu melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi. Beberapa diantaranya lebih memilih untuk

memasuki dunia kerja. Oleh karena itu, pembelajaran tentang berkreasi dengan *clay* atau tanah liat, lempung (Kamus siswa ideal Inggris-Indonesia, 2015: 38) ini penting diberikan kepada siswa tingkat SMA. Hal ini bertujuan agar ketika siswa tidak dapat melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi, mereka sudah memiliki bekal pengetahuan tentang berkreasi dengan *clay* yang dapat berguna di masa yang akan datang.

Pembelajaran merupakan proses untuk memperoleh wawasan dan ilmu pengetahuan untuk dapat membentuk jati diri dan karakter setiap individu seperti kecerdasan bakat dan tingkat kecepatan pemahaman dalam belajar. Tujuannya adalah agar siswa dapat menguasai pelajaran dengan baik sesuai dengan indikator yang telah

ditentukan. Selain itu, melalui proses pembelajaran yang berkualitas pula dengan berusaha untuk meningkatkan mutu pendidikan yang bermutu, penyempurnaan kurikulum, dan tenaga pendidik yang berkualitas.

Pada proses pembelajaran terdapat beberapa mata pelajaran yang diberikan kepada siswa, salah satu diantaranya adalah mata pelajaran Seni Budaya. Mata pelajaran Seni Budaya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya dan memberikan pengalaman estetik bagi setiap individu tentang seni. Konsep pendidikan Seni Budaya di Sekolah Menengah Atas (SMA) secara umum bertujuan meningkatkan kemampuan untuk mengapresiasi dan berekspresi dalam segala hal yang berhubungan dengan nilai-nilai keindahan (estetis) yang harmonis baik dalam diri sendiri

maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

Lemahnya kemampuan siswa dalam proses pembelajaran dan mengembangkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran dan mengembangkan kemampuan berpikirnya merupakan bukti bahwa dunia pendidikan saat ini sangat merosot. Menurut Sanjaya (2009:1) proses pembelajaran di kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak akan dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Dengan memperhatikan kondisi tersebut maka diperlukan perubahan terhadap kinerja guru dan memberikan akses terhadap siswa untuk berkembang

secara mandiri sesuai dengan pola pikir mereka sendiri.

Dengan adanya perubahan tersebut, memberi inovasi terhadap guru untuk menerapkan model-model pembelajaran yang mampu mengembangkan dan menggali pengetahuan secara berkembang dan mandiri. Proses pembelajaran tidak lagi berpusat atau bergantung pada tenaga pendidik tetapi siswa dapat belajar dengan kemampuan sendiri, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan kreatifitas siswa. Selain itu, dalam proses pembelajaran dapat menjadi lebih inovatif, dan variatif. Oleh karena itu, diharapkan kepada setiap guru untuk menggunakan strategi pendekatan, dan metode yang tepat dapat berdasarkan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang maksimal.

Penyusunan modul pembelajaran merupakan metode yang dianggap sangat tepat dan sangat efektif dalam proses pembelajaran seni budaya untuk mengaktifkan kembali kegiatan belajar siswa dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Dengan demikian, tugas guru untuk menjelaskan materi pembelajaran akan sedikit terbantu dengan adanya modul tersebut, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan tidak lagi bergantung pada orang lain ( tenaga pendidik).

Di dalam proses pembelajaran Seni Budaya khususnya materi seni rupa, haruslah terlebih dahulu menyusun materi pembelajaran dan memperhatikan metode-metode mengajar yang sesuai dengan perkembangan karakter siswa. Di tingkat SMA, karakter yang dimiliki

setiap siswa berbeda-beda. Kegiatan pembelajaran pada tingkat SMA yaitu memberikan pengalaman berkarya tentang bentuk, media dan teknik. Salah satu contohnya yaitu berkarya seni rupa tiga dimensi. Pembelajarannyapun lebih dominan berkomunikasi melalui bentuk, misalnya berkreasi dengan *clay*. Secara teknis, berkreasi dengan *clay* terdiri atas bentuk benda hidup seperti bentuk flora, fauna, dan manusia.

Untuk mewujudkan hasil yang berkualitas, tidaklah mudah karena dalam membentuk dituntut kemampuan/bakat, kesabaran, ketekunan, kreativitas dan keterampilan siswa. Selain itu, dituntut pula adanya pengetahuan tentang dasar-dasar dalam seni membentuk serta media, teknik, alat, dan bahan apa saja yang digunakan.

Berkreasi dengan *clay* termasuk dalam seni rupa tiga dimensi. Dikatakan demikian karena hasil karyanya memiliki *volume*, bentuk, ketebalan, tinggi dan dapat dilihat dari segala arah.

Banyak pendapat dikalangan siswa yang beranggapan bahwa berkreasi dengan *clay* itu sangatlah sulit dan membutuhkan waktu yang agak lama untuk mengerjakannya. Oleh karena itu, sebagai tenaga pendidik di butuhkan metode yang tepat dalam memberikan materi tersebut dan sebagai siswa diperlukan adanya peningkatan pola pikir yang kritis dan kreatif.

Berdasarkan kemampuan siswa di SMA Negeri 1 Barru pada umumnya masih banyak yang kurang memahami tentang materi berkreasi dengan *clay*. Materinya tidak begitu sulit, hanya saja dalam proses

berkarya masih banyak siswa yang kesulitan, bahkan hasil karya mereka terlihat biasa-biasa saja dan di bawah standar. Pembelajaran berkreasi dengan *clay* ini sangat sulit dipahami oleh siswa apabila hanya dengan penjelasan saja tanpa mencantumkan unsure *visual* (gambar) tentang tahapan-tahapannya. Dengan memperhatikan standar KKM untuk mata pelajaran Seni Budaya kelas X yaitu 75, kompetensi dasar yaitu pembuatan karya seni rupa tiga dimensi dengan melihat model, maka peneliti bermaksud untuk meneliti lebih lanjut kemampuan siswa dalam berkarya seni rupa tiga dimensi khususnya kemampuan dalam berkreasi dengan *clay* secara mandiri serta membantu tenaga pendidik (guru) untuk memudahkan dalam menjelaskan materi dengan

mengembangkan bahan ajar berupa modul pembelajaran.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka penting bagi penulis untuk melakukan upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa menjadi lebih baik dan lebih memahami tentang berkreasi dengan *clay* dengan mengangkat sebuah judul tesis “Pengembangan Modul Pembelajaran Berkreasi Dengan *Clay* Bagi Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Barru Kabupaten Barru.”

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah mengembangkan modul pembelajaran berkreasi dengan *clay* yang valid dan praktis bagi siswa kelas X MIPA SMA Negeri 1 Barru Kabupaten Barru?”. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk

mengembangkan modul pembelajaran berkreasi dengan *clay* yang valid dan praktis bagi siswa kelas X MIPA SMA Negeri 1 Barru Kabupaten Barru.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*Research and development*), yang merupakan penelitian yang berorientasi untuk menghasilkan atau mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk Borg & Gall (dalam Setyosari, 2015: 276). Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini ialah modul pembelajaran.

Dalam penelitian ini, fokus perhatian adalah pada aspek langkah-langkah pembelajaran, bahan dan isi pembelajaran, bentuk fisik modul, dan efektifitas penggunaan modul.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA SMA

Negeri 1 Barru yang berjumlah 9 orang. Penelitian ini bertempat di SMA Negeri 1 Barru, Jl. Jend. Sudirman No. 32, Kelurahan Sumpang Binangae, Kecamatan Barru, Kabupaten Barru, Provinsi Sulawesi Selatan.

Prosedur pengembangan modul pembelajaran berkreasi dengan *clay* ini mengacu pada satu model yaitu model penelitian dan pengembangan Borg & Gall. Model penelitian dan pengembangan Borg & Gall (dalam Setyosari, 2015: 292) terdiri dari sepuluh langkah yang tersusun secara sistematis, penjelasannya mudah dipahami, dan mampu mengarahkan pengembang dari awal hingga akhir penelitian. Dalam penelitian pengembangan modul pembelajaran ini, penulis hanya mengikuti sampai pada delapan langkah. Tahap uji coba

kelompok besar, revisi produk akhir dan desiminasi atau penyebarluasan produk tidak dilakukan karena faktor keterbatasan biaya dan waktu.

Kedelapan langkah tersebut ialah sebagai berikut: (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) validasi ahli dan uji praktisi, (5) uji coba awal, (6) revisi produk, (7) uji coba lapangan, dan (8) revisi produk. Penerapan model Borg & Gall dalam penelitian ini disesuaikan dengan kondisi penelitian dan digunakan sepenuhnya maka diputuskan untuk menerapkan delapan langkah saja dengan keterbatasan waktu dan biaya. Selain itu, Borg & Gall (dalam Ramani, 2015:43) menyatakan bahwa “... *The final step, however, is essentially a quality control procedure and woud not be regarded*

*as futher fieldtesting of the course.*”

Dari pernyataan tersebut menegaskan bahwa langkah akhir pada dasarnya merupakan suatu cara pengendalian terhadap mutu dan tidak harus dilaksanakan sebagai kelanjutan dari uji coba lapangan dalam suatu rangkaian pembelajaran.

Hal pertama yang perlu dilakukan pada tahap pengembangan yaitu mengembangkan draf awal dari modul pembelajaran berdasarkan kerangka produk awal yang telah disusun pada tahap analisis kebutuhan. Setelah mengembangkan draf awal, langkah selanjutnya yaitu mengembangkan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian.

Dalam penelitian ini, instrument penelitian yang akan dikembangkan yaitu angket lembar validasi, angket lembar observasi dan tes kreasi. Angket lembar



validasi yang dikembangkan terdiri dari lembar validasi untuk ahli pengkaji modul (ahli materi dan ahli media), dan lembar observasi untuk praktisi, guru, dan siswa. Angket lembar validasi untuk pengkaji modul digunakan untuk memvalidasi modul guna untuk menemukan dan memperoleh masukan serta saran untuk memperbaiki modul yang dikembangkan. Angket lembar observasi untuk praktisi digunakan untuk menilai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan isi modul pembelajaran. Angket lembar observasi untuk guru dan siswa digunakan untuk mengetahui pendapat guru serta saran terhadap modul pembelajaran tersebut.

Pada tahap pengembangan ini dilakukan uji coba satu-satu pada siswa kelas X MIPA SMA Negeri 1

Baru berupa angket. Uji coba satu-satu adalah tahap uji coba pertama yang dilakukan secara individual dengan melibatkan 3 orang siswa. Ketiga siswa yang dipilih tersebut adalah siswa yang memiliki tingkat kemampuan intelektual yang berbeda-beda yaitu tinggi, sedang dan rendah. Setelah itu, siswa diharapkan mengisi angket berupa pertanyaan tentang penggunaan modul pembelajaran.

Uji coba kelompok kecil merupakan tahap uji coba kedua yang dilakukan setelah uji coba satu-satu. Dalam uji coba kelompok kecil, siswa yang dilibatkan sebanyak 6 orang. Sama halnya dengan uji coba satu-satu, siswa yang dipilih atau dilibatkan adalah siswa yang memiliki tingkat kemampuan intelektual yang berbeda-beda yaitu 2 siswa yang memiliki kemampuan

intelektual tinggi, 2 siswa yang memiliki kemampuan intelektual sedang, dan 2 siswa yang memiliki kemampuan intelektual rendah. Hal ini dilakukan untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

Data kelompok hasil penilaian yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan guru melalui angket, dianalisis secara kuantitatif. Komentar, masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan guru, dianalisis secara kuantitatif kemudian diekuivalenkan menjadi data kualitatif. Komentar, masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan guru dianalisis secara deskriptif kualitatif. Kegiatan menganalisis data mencakup seluruh kegiatan dengan mengkalsifikasi, menganalisis dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam proses

validasi, uji coba satu-satu, dan uji coba kelompok kecil. Data kuantitatif yang diperoleh, dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah produk modul pembelajaran berkreasi dengan *clay*. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan mengacu pada tahapan penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall. Menurut Borg & Gall (1983) (dalam Arda, 2015: 75) memaparkan ada sepuluh tahap dalam penelitian dan pengembangan, namun dalam penelitian dan pengembangan ini, kesepuluh langkah tersebut disederhanakan menjadi delapan langkah.

Penilaian oleh ahli materi termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 4,36. Dari penilaian tersebut, terdapat komentar dan saran perbaikan dari validator ahli materi yaitu: (1) masih terasa kurang teori-teori tentang pengertian, konsep, deskripsi, dan penjelasan mengenai keterampilan *clay*, sebaiknya menambahkan sedikit materi tentang patung, (2) buku yang literatur yang dijadikan pijakan materi hanya satu buah. Untuk itu, masih perlu penambahan literatur lagi tentang *clay*. Sedangkan, penilaian oleh ahli media termasuk dalam kategori baik dengan nilai 4,16. Dari penilaian tersebut, terdapat kekurangan dari validator ahli media, yaitu: (1) beberapa kata yang tidak tercetak yang membuat kalimat tidak terbaca dengan jelas, (2) gambar dan ilustrasi sampul

masih perlu elaborasi, terutama desain sampul agar lebih menarik dan komunikatif (mencari kemungkinan-kemungkinan artistik-estetis), (3) baiknya menggunakan huruf yang seragam (lihat halaman 15) beda dengan jenis huruf yang lain, juga RPP, (4) perhatikan “kata” atau istilah yang digunakan (halaman 21 dan 27), (5) pengambilan foto yang lebih bagus, terutama sudut pengambilan gambar (contoh gambar 39. Nampan plastik) seperti kertas yang ditempel (cari sudut pengambilan gambar yang tepat, sehingga nampak sebagai nampan. Dengan demikian, jika dilihat berdasarkan data angket, penilaian dari ahli materi dengan skor 4,36 dan ahli media dengan skor 4,16 menunjukkan bahwa modul pembelajaran berkreasi dengan *clay*

yang dikembangkan sudah termasuk kriteria valid.

Penilaian praktisi guru mata pelajaran termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai 4,61. Dari penilaian tersebut, terdapat kekurangan, yaitu: pada bagian proses pembuatan adonan *clay*, yaitu gambar a.7 dan a.9 tidak menggunakan sendok, sedangkan pada penjelasan gambar tersebut menggunakan kata sendok.

Penilaian praktisi guru mata pelajaran terhadap modul pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari penilaian dalam beberapa tahap uji coba yaitu uji coba satu-satu dengan nilai rata-rata 4,72. Dalam penilaian tersebut terdapat sedikit komentar dan saran dari praktisi guru mata pelajaran, yaitu sebaiknya tampilan pada latihan,

evaluasi, pedoman jawaban dan juga umpan balik dibuat lebih menarik lagi agar siswa lebih tertarik untuk belajar. Dan pada uji coba kelompok kecil dengan nilai rata-rata 4,66.

Penilaian menurut siswa dapat dikategorikan dalam kategori sangat baik. Dapat dilihat dari penilaian dalam tahap uji coba satu-satu dengan nilai rata-rata 4,69. Dalam penilaian tersebut terdapat sedikit komentar dan saran dari siswa yaitu tampilan rangkuman sebaiknya diperjelas dan diperindah, agar lebih menarik untuk dibaca. Sedangkan, pada uji coba kelompok kecil dengan nilai rata-rata 4,76. Namun demikian, pada tahap uji coba kelompok kecil, tidak dilakukan revisi terhadap modul pembelajaran, karena guru mata pelajaran dan siswa hanya member komentar bahwa modul yang

dikembangkan sudah memenuhi kriteria dan layak untuk digunakan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa:

### 1. Hasil Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan dari Borg and Gall yang menghasilkan produk berupa modul pembelajaran berkreasi dengan *clay* bagi siswa kelas X SMA Negeri 1 Barru. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan modul pembelajaran berkreasi dengan *clay* sebagai berikut:

- a) tahap pengumpulan informasi;
- b) tahap perencanaan;
- c) tahap

pengembangan draft modul;

- d) tahap validasi ahli dan uji praktisi;
- e) uji coba satu-satu;
- f) revisi uji coba satu-satu;
- g) uji coba kelompok kecil; dan
- h) revisi uji coba kelompok kecil.

Modul pembelajaran ini terdiri dari: (1) sampul modul, (2) kata pengantar, (3) daftar isi, (4) pendahuluan, (5) tujuan, (6) petunjuk belajar siswa, (7) petunjuk mengajar guru, (8) kegiatan belajar I dan II yang meliputi uraian isi pembelajaran, rangkuman, latihan, evaluasi, pedoman jawaban, umpan balik dan tindak lanjut, (9) glosarium, dan (10) daftar pustaka.

### 2. Penilaian tingkat kelayakan modul pembelajaran berkreasi

dengan *clay* secara keseluruhan diperoleh hasil yang valid dan layak menurut ahli validator. Berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, dapat diketahui hasil validasi ahli materi sebesar 4,36 atau sangat baik dan hasil validasi ahli media sebesar 4,16 atau baik.

3. Penilaian tingkat kepraktisan modul pembelajaran berkreasi dengan *clay* secara keseluruhan diperoleh hasil yang praktis menurut guru fasilitator (mata pelajaran). Hasil data angket dari guru dan siswa secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan modul

pembelajaran berkreasi dengan *clay* dalam proses pembelajaran.

1. Keterbatasan Pengembangan Penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Modul pembelajaran berkreasi dengan *clay* yang dikembangkan peneliti hanya diproduksi secara terbatas untuk kepentingan tugas akhir tesis.
- b. Pada penelitian dan pengembangan ini tidak meneliti pengaruh modul pembelajaran berkreasi

dengan *clay* terhadap  
hasil belajar siswa.

## 2. Saran

Berdasarkan hasil  
penelitian dan pengembangan ini,  
maka dapat disarankan hal-hal  
sebagai berikut:

- a. Penelitian ini diharapkan bisa mengatasi masalah yang dihadapi oleh guru mata pelajaran Seni Budaya yang diakibatkan oleh adanya kesenjangan media pembelajaran.
- b. Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan motivasi terhadap guru mata pelajaran Seni Budaya untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- c. Diharapkan dengan adanya modul pembelajaran

berkreasi dengan *clay* ini,  
siswa tidak lagi bergantung  
pada guru mata pelajaran  
Seni Budaya, tetapi  
menjadikan modul sebagai  
acuan/pedoman dalam  
pembelajaran.

- d. Mengingat hasil produk penelitian dan pengembangan dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran, maka disarankan kepada guru untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas.
- e. Perlunya penambahan evaluasi soal yang lebih beragam.
- f. Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap modul pembelajaran berkreasi dengan *clay* untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran kelas X MIPA  
di SMA Negeri 1 Barru.

- g. Diharapkan penelitian ini  
bisa dilanjutkan dan  
diujicobakan di sekolah lain  
dengan melanjutkan  
eksperimen penelitian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arda, Sahrul. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Tesis*. Makassar. PPs UNM.
- Astuti. 2011. Keramik. (*Online*). (<http://bilangapax.blogspot.co.id/2011/02/keramik.html>, Diakses 07 Juni 2017 pukul 01.40 Wita).
- Baharuddin, Haerati. 2014. Pengembangan Modul Pembelajaran Dasar Menggambar Perspektif (Kelas XII IPA SMAN 1 Tanete Rilau Kabupaten Barru). *Tesis*. Makassar. PPs UNM.
- Das, Braja M. 1985. Mekanika Tanah - Prinsip-Prinsip Rekayasa Geoteknis, Jilid 1,2, Terjemahan oleh Noor Endah Mochtar, Ir., M.Sc., Ph.D, dan Indra Surya B. Mochtar, Ir., M.Sc., Ph.D. Principles of Geotechnical Engineering, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2002. *Teknik Belajar dengan Modul*. Jakarta : Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Enda, Kyu. 2015. Pengertian dan jenis macam clay Kerajinan yang masih diminati orang. (*Online*). (<http://www.kuakap.com/2015/09/pengertian-dan-jenis-macam-clay.html>, Diakses 12 Februari 2017).
- Ghufron, Anik, dkk. 2007. *Panduan Penelitian Dan Pengembangan Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Haling, Abd. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM Makassar.
- Haling, Abd., Salam, Abd., Arnidah. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Makassar: UNM Makassar.
- Harijati, Monica. 2007. *Fantastic Egg*. Surabaya: Tiara Aksara.



- Jenny. 2014. Pernak-pernik Clay, Kerajinan Tangan Cantik Dari Bahan Unik. (*Online*). <http://onvsoff.blogspot.co.id/2014/06/pernak-pernik-clay-kerajinan-tangan.html> (Diakses 12 Februari 2017. Pukul 19.30 Wita)
- Kamus siswa ideal 250 milyar. 2015. Surabaya: CV. Pustaka Agung.
- Nurma Y & Endang S. 2010. *Pengembangan Modul*. Surakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Sebelas Maret.
- Pangewa, M. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pratiwi, Putriananda Eka. 2016. Penggunaan Media Clay dalam Pengenalan Bangun Datar Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas V-C Di SDLB Negeri Karanganyar. *Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, (*Online*), jilid 5, No. 4, (<file:///D:/Jurnal.pdf>, Diakses 20 Juli 2017).
- Ramani, Hariana. 2015. Pengembangan Modul Pembelajaran Kriya Topeng Berbahan Bubur Kertas Untuk Kegiatan Ekstrakurikuler Pada SMAN 2 Pare-Pare. *Tesis*. Makassar. PPs UNM.
- Rochayah, Siti. 2012. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012. *Skripsi*. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto, (*Online*), (<https://sitirochayahroin.files.wordpress.com/2012/12/1-siti-r.pdf>, Diakses 20 Juli 2017).
- Sagala, Syaiful, 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Edisi Keempat. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana. 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar*

- Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiarto, dkk. 2007. *Ekonomi Mikro (sebuah kajian komprehensif)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujadi, 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sukiman. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Pembimbing*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Supardi. 1998. *Mutu Pendidikan: Pengertian, indikator, dan faktor-faktor yang berpengaruh*. Balitbang Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Suprijono. Agus. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Susilana, Rudi., Riyana, Cepi. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Mina, Well. 2011. *Membuat Plastisin yang menyenangkan (Online)*, (<http://www.scribd.com/dok/80089975/plastisin>, Diakses 20 Juli 2017).
- Vocational Learning. 2012. *Model Pengembangan Modul. (Online)*. (<http://vocational-learning.blogspot.co.id/2012/01/model-pengembangan-modul.html>, Diakses 10 Februari 2017).
- Website:  
[https://www.google.co.id/imgres.\(Diaksestgl12/02/2017.Pukul16.30Wita\)](https://www.google.co.id/imgres.(Diaksestgl12/02/2017.Pukul16.30Wita))